

《动画技法》

图书基本信息

书名：《动画技法》

13位ISBN编号：9787040325003

10位ISBN编号：7040325004

出版时间：2012-08-01

出版社：朱明健、周艳 高等教育出版社 (2012-08出版)

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《动画技法》

内容概要

《高等学校动漫类规划教材：动画技法》系统介绍了动画概述，动画制作的流程和分工、原画设计与角色造型、动画角色的运动规律，并结合实例系统地介绍了动画制作所需的表演手段与操作技等专业知识，如制作流程、原画设计、动画制作、动作设计、场景制作等。《高等学校动漫类规划教材：动画技法》适合作为高等学校动画专业得教材，也可作为动画制作学习者和爱好者的参考书。

第1章 动画概述	1.1 动画的基本定义	1.1.1 从词义来解释动画的基本定义	1.1.2 从视觉原理来解释动画的基本定义	1.1.3 从动画的属性来解释动画的基本定义	1.2 动画制作技法简介习题与思考																								
第2章 动画制作的流程和分工	2.1 传统动画制作的程序与专业分工	2.1.1 前期策划	2.1.2 中期制作	2.1.3 后期数字剪辑与合成	2.2 三维电脑动画的制作流程	2.2.1 前期制作	2.2.2 中期制作	2.2.3 后期制作	2.3 材料动画的制作	2.3.1 材料动画的种类	2.3.2 偶动画的制作流程	2.4 动画制作的工具与材料习题与思考																	
第3章 原画设计与角色造型	3.1 原画、动画和角色造型	3.1.1 原画、动画和角色造型在动画制作中的作用	3.1.2 原画、动画和角色造型的职责和任务	3.2 原画创作的步骤	3.3 原画的基础	3.3.1 造型方法	3.3.2 动作分析方法	3.4 原画的精髓	3.4.1 掌控节奏的三要素	3.4.2 动作节奏的处理	3.4.3 合理运用动作的停格	3.5 力学原理	3.5.1 惯性运动	3.5.2 弹性运动	3.5.3 加速度与减速度	3.6 原画的处理手法	3.6.1 原画分层	3.6.2 循环动作	3.6.3 夸张表现	3.6.4 流线习题与思考									
第4章 动画角色的运动规律	4.1 影响动画运动规律的要素	4.1.1 时间因素	4.1.2 空间因素	4.1.3 速度因素	4.2 角色动态线的绘制	4.2.1 动态线	4.2.2 节奏和角色造型	4.3 人物角色的基本运动规律	4.3.1 角色的行走	4.3.2 人物跑动的运动规律	4.3.3 人物快跑的运动规律	4.3.4 走和跑之间的动作差异	4.3.5 人物的跳跃动作	4.4 动物角色的基本运动规律	4.4.1 四腿动物的运动规律	4.4.2 鸟的飞翔	4.5 自然现象的基本运动规律	4.5.1 风的运动	4.5.2 火的运动	4.5.3 水的运动	4.5.4 雨的运动	4.5.5 雪花的运动	4.5.6 雷电的运动	4.5.7 云雾的运动	4.5.8 烟的运动习题与思考				
第5章 动作设计的制作	5.1 动作设计的手绘草图	5.2 动作设计的构图和角色表演	5.3 角色运动中的平衡与倾斜	5.4 动作设计中的运动线、路径和节奏	5.4.1 直线运动线	5.4.2 曲线运动线	5.4.3 动作设计中运动的多条路径	5.4.4 运动的节奏	5.5 动作的修饰	5.5.1 预备动作	5.5.2 缓冲动作	5.6 主动作和次要动作	5.6.1 主动作	5.6.2 次要动作	5.7 动作设计中的快速动作与缓慢动作	5.7.1 快速动作	5.7.2 缓慢动作	5.8 动作设计中的碰撞动作与重量反弹	5.8.1 碰撞动作	5.8.2 重力反弹	5.9 动作设计中角色的姿态与表情反应	5.9.1 角色的姿态	5.9.2 角色的表情反应	5.9.3 利用时间表现角色情绪	5.10 角色表情和口型	5.10.1 表情	5.10.2 表情的常用模式	5.10.3 对白与口型	5.10.4 音画同步习题与思考
第6章 场景的制作与规划	6.1 场景的主要构图手法	6.1.1 动作	6.1.2 光影	6.1.3 色彩	6.1.4 焦点	6.1.5 平移	6.1.6 远与近	6.1.7 不对称	6.1.8 线状	6.1.9 三等分	6.2 场景的规划	6.2.1 镜头的基本概念	6.2.2 景别(镜头的种类)	6.2.3 镜头的规划	6.3 镜头的摄法	6.3.1 固定镜头	6.3.2 运动镜头	6.4 镜头的阻接	6.4.1 切	6.4.2 叠化	6.4.3 淡出或淡入	6.4.4 划出或划入习题与思考							
第7章 动画后期制作	7.1 后期制作软件简介	7.2 Premiere Pro软件系统	7.2.1 Premiere Pro简介	7.2.2 Premiere Pro的基本功能	7.2.3 Premiere Pro与Adobe Photoshop的配合使用	7.3 After Effects软件系统	7.3.1 After Effects简介	7.3.2 After Effects的基本功能	7.3.3 After Effects与Premiere Pro和Adobe Photoshop的西己合使用习题与思考	参考文献																			

《动画技法》

编辑推荐

《动画技法》系统介绍了动画概述，动画制作的流程和分工、原画设计与角色造型、动画角色的运动规律，并结合实例系统地介绍了动画制作所需的表演手段与操作技的等专业知识，如制作流程、原画设计、动画制作、动作设计、场景制作等。

《动画技法》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com